

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

SPECIALE
MEXICO 86



16

GIOCHI
ADVENTURE
UTILITY per

SPECTRUM

HALL ANT
LA TRAPPOLA
DISCOLIGHT
FINALI
METEO 2
COSMOS
HARRY L'HIPPI
DADI

100 KILOMETRI LNR ODISSEY FERMATE LA KID MURDER MEXICO '86
IL PIANETA DELLA MORTE LE VOLEUR STRIKES BACK LA TANA PATATA



LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

L'immagine di copertina è stata realizzata su Spectrum da Miko Mraek.

N. 28 - GIUGNO 1986

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

SOMMARIO

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| ■ LA TANA FATATA | ■ IL PIANETA DELLA MORTE |
| ■ LA TRAPPOLA MORTALE | ■ HARRY L'HIPPY |
| ■ LE VOLEUR STRIKES BACK | ■ LNR ODISSEY |
| ■ HALL ANT | ■ 100 KILOMETRI |
| ■ FERME LA KID | ■ DADI |
| ■ MEXICO '86 | ■ MURDER |
| ■ METEO 2 | ■ COSMOS |
| ■ DISCOLIGHT | ■ FINALI |

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD "", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD "". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

ATTENZIONE
per la presentazione, aspetta e arriverà...
L'OMINO VERDE!



LA TANA FATATA (48K)

Devi guidare Jumbo, il nostro simpatico uomo-elefante, in questa megaventura piena di emozioni. Jumbo è alla ricerca della Grande Divinità d'oro ed entra quindi nell'enorme tana fatata nella quale si trova la grande zanna d'oro. Mentre la cerca, deve riuscire a depositare in banca gli oggetti preziosi che trova per poter finanziare la sua prossima spedizione. Gli oggetti che si trovano possono essere presi e messi in quattro contenitori muovendosi verso l'oggetto e premendo un numero da 1 a 4. Gli oggetti posseduti vengono visualizzati in alto a destra. Si può anche decidere di lasciare (abbandonare) un oggetto, premendo il numero del suo contenitore. Qualche oggetto può anche essere usato: basta parlo nel contenitore 4 e premere il tasto USA. In certe circostanze è possibile usare l'oggetto 4 con 0 sull'oggetto

3. Un caso speciale prevede che si debba usare un oggetto prendendolo dal contenitore 1, oppure 2, oppure 3 (non diciamo da quale!), ma può essere usato solo se nel contenitore 4 c'è l'oggetto giusto. Qualche oggetto viene usato per difendere il nostro amico Jumbo, gli altri oggetti devono essere usati per risolvere le varie situazioni che incontrerai procedendo. In qualche caso è necessario lasciare degli oggetti in determinate stanze per risolvere qualche problema, ed esiste un'apposita area dello schermo nella quale l'oggetto deve essere messo. Quindi devi tentare e ritentare! In alto a destra dello schermo c'è una brocca che indica il livello di energia di Jumbo; quando la brocca sarà vuota il gioco terminerà. Puoi dormire e recuperare quindi energie, ma devi possedere l'oggetto giusto! È importante che tu ricordi che, quando Jumbo

dorme, il tempo (visualizzato in alto a destra) si incrementa al prossimo giorno.

Il numero di giorni a tua disposizione è limitato. Per terminare il gioco ci sono stati ostacoli da superare: non ti illudere che sia semplice! Deponi sempre gli oggetti preziosi in banca e cerca di imparare ad usare gli oggetti senza i quali non faresti molta strada. Prima che il gioco inizi, ti viene data una lista degli oggetti che puoi trovare; guardala attentamente! Joystick compatibili: Kempston, Interfaccia 2, Protek, Cursor. I tasti sono ridefinibili.

Tasti:
da 1 a 4 (per i contenitori 1/2/3/4) = prendono gli oggetti.
P = pausa
K = usa oggetto
J = muove su; N = muove giù
Z = muove a sinistra; X = a destra
CAPS S. e SPACE = fine gioco



LA TRAPPOLA MORTALE (48K)

Sei un eroe delle guerre interstellari ed il tuo nemico mortale è il perfido Luthor. La tua am-

ta, la principessa Diana Fiffy II, ha avuto nel frattempo qualche problema di avaria alla sua astro-

nave ed è dovuta atterrare sull'asteroide deserto Itaca, in una zona tenebrosa dell'universo. Itaca si

rivela, nella realtà, una trappola mortale di Luthor: un mostruoso labirinto di stanze. Il tuo compito è aiutare Diana a scappare costruendo un'astronave i cui pezzi sono sparsi nelle ben 189 stanze di Itaca. L'energia che hai è limitata, quindi devi trovare il modo di fare rifornimento. In alcune stanze ci sono garage stellari, negozi di compra-vendita, banche e macchine del tempo. Ci sono anche oggetti utili da collezionare, ma solo quattro per volta! Alcuni di questi oggetti ti serviranno in modi diversi, altri per aumentare l'energia che ti occorre. Per entrare in alcune stanze è necessaria la chiave, altre sono regolate da semafori. Le parti dell'astronave che troverai dovranno essere assemblate nella stanza 189, nella corretta sequenza (la stessa corretta sequenza nella quale dovrai, anche, trovarle). Il punteggio dipende dagli alieni distrutti e dalla parte di gioco completata. In alto a sinistra dello schermo ci sono quattro contenitori con gli oggetti che possiedi; per prendere un oggetto basta porsi sopra lo stesso e premere il numero del contenitore (1-4) nel quale lo si vuol mettere. Per abbandonarlo basta premere il numero del contenitore nel quale è. In alto a destra appare la scritta ENERGIA che diventa, lettera per lettera, sempre più chiara man mano che l'energia cala. Ogni videata rappresenta una stanza le cui porte d'ingresso ed uscita sono ben indicate. Attenzione: in una stanza c'è un oggetto simile ad un orologio che ti restituisce tutta l'energia, approfittane! Ricorda che ci sono ben 28 tipi di alieni che vagano nelle camere, ostruendoti il passaggio e togliendoti energia. Joystick compatibili: Kempston, Sinclair Interfaccia 2, Protek, AGF. I tasti sono ridefinibili.

Tasti:

P = pausa

O = fuoco

A = muove in su

Z = muove in giù

K = muove a destra

J = muove a sinistra

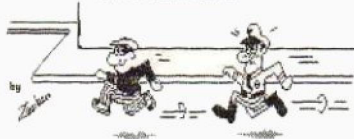
CAPS S. e SPACE = fine gioco

Tasti 1,2,3,4 = prendi o poso oggetti



LE VOLEUR STRIKES BACK (48K)

di D. Zambrini



Ecoti a giocare a guardie e ladri, e questa volta hai per complice lo Spectrum. Il gioco è molto semplice come logica ma tremendo da giocare: tu sei un ladro (questa naturalmente non è un'accusa personale!) e devi recuperare il bottino che il tuo complice ti lancia. Devi essere molto veloce però perché puoi fare solo tre errori! E se ti stanchi di giocare puoi sempre gustarti l'ascolto della colonna sonora: è un valzer di Strauss riprodotto con notevole fedeltà!

Se invece vuoi sapere come far apparire i titoli dei programmi in caricamento in un punto qualsiasi dello schermo, guarda la linea 9999 del caricatore basic: davanti al nome del programma in salvataggio vengono aggiunti tre codici: CHR\$ 22 (che corrisponde alla funzione "AT") + CHR\$ 1 (corrisponde alla riga di stampa 1 e può variare da 0 a 21) + CHR\$ 7 (corrisponde alla colonna di stampa 7 e può variare da 0 a 31). Questi tre codici corrispondono in effetti al comando: AT 1,7.

```

...i casi sono due, o sei un
Pirata o un gran curioso!!
10 CLEAR 32887: BORDER 1: PAPE
R 1: INK 1: CLS : BEEP .3,10: PR
INT AT 9,12: FLASH 1: INK 6: "LOR
DING": INK 1: RESTORE
20 DATA 31,56,6,9,15,16,16,16,
4,6,6,194,52,188,242,4,4,14,4,2,
7,12,7,191,191,207,132,72,16,224,
24,240,248,248
30 DATA 255,129,189,165,165,18
9,129,255
150 DATA 8,255,128,128,128,255,
0,8
185 DATA 60,126,251,247,247,239
,94,60
160 LET U=PEEK 23675+256*PEEK 2
3675
170 FOR A=U TO U+55: POKE 23613
,0
180 READ D: POKE A,D: NEXT A
190 POKE 23607,134
200 POKE 23613,0: PRINT AT 12,0
: LOAD ""SCREEN$: BORDER 6: PRI
NT AT 18,0: PAPER 6: INK 6: LOAD
""
9999 SAVE CHR$ 22+CHR$ 1+CHR$ 7+
"aa: LOAD !" LINE 0: REM

```

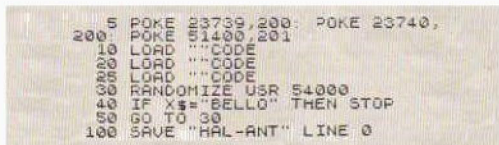


HAL HANT (48K)

di A. Broggi

Preparati, l'Hal Hant sta per avere inizio! È una stupenda corsa in automobile per due giocatori, ma naturalmente c'è anche l'opzione allenamento prevista per uno solo. Il gioco è molto semplice e risulta ogni volta diverso per il cambiamento volontario o casuale di alcuni parametri basilari.

Alla partenza devi attendere l'accensione dei motori senza premere l'acceleratore altrimenti, al momento del via, il motore ingolfato impiegherà più tempo per avviarsi. Per gareggiare sulle piste successive è necessario ottenere un tempo inferiore a quello indicato per la qualificazione (il tuo tempo finale viene incrementato proporzionalmente agli errori fatti). Attenzione perché in alcuni punti della pista non è presente il guard-rail ed in tali posizioni non è possibile rientrare in pista una volta usciti. Controlli: quando la vettura è in



una posizione scorretta, il cronometro cambia colore; mantenendo tale posizione a lungo si illumina un segnale di pericolo (!); quando diventa bianco si ha a disposizione poco tempo per riprendere la posizione corretta; dopo, si è squalificati. I tasti sono ridefinibili. Per accedere ai diversi livelli di gioco in modo diretto devi battere un codice di 5 caratteri maiuscoli di senso compiuto; ad esempio, per accedere al secondo livello il codice è "GATTO". A te scoprire gli altri!

Per tornare al menù in qualsiasi

momento devi premere il tasto BREAK. Il programma non funziona con ZX interface 1 perché viene utilizzata l'area di memoria dedicata alle variabili di sistema "fantasma". Queste variabili aggiuntive vengono inizializzate con la prima chiamata alla ROM fantasma che avviene in caso di errore o per un comando ad essa relativo. Le variabili occupano uno spazio in RAM dalla locazione 23734 alla locazione 23791 e contengono tutte le informazioni necessarie per il funzionamento dei Microdrive, della Rete Locale e della RS 232.



FERMATE LA CAPETAN KID (48K)

di V. Vernon

Ogni notte, per trecentosessantacinque volte all'anno, una piccola flotta di veloci scafi grigi molla gli ormeggi dai porti disseminati lungo le nostre coste e prende il largo per ingaggiare una dura, silenziosa battaglia contro quanti, trafficanti di armi o di droga, terroristi o contrabbandieri, attentano alla nostra sicurezza



ed alle nostre leggi.

Tu sei l'ufficiale di servizio del Centro Operativo Anticontrabbando di Genova, da cui dipendono

le vedette veloci incaricate della vigilanza costiera dislocate nei vari porti liguri. Sono le venti, e stai già per ultimare il tuo turno, quando la Stazione Radio di Monte Sperone ti avverte via telex di aver intercettato un messaggio in cifra trasmesso da un natante identificabile nella motovedetta "Capetan Kid", già nota per esse-



• da STAZIONE
• MONTE SPERONE
• a CENTRO OPERA-
• TIVO GENOVA

• ABBIAMO UN MES-
• SAGGIO URGENTE
• PER VOI ALT CO-
• MUNICATE QUANDO
• PRONTI AT RICE-
• ZIONE ALT

re adibita a traffici illeciti. La "Capetan Kid" si trova in un punto sconosciuto del golfo di Genova, ed è presumibilmente diretta verso la costa, dove è attesa dai complici cui il messaggio cifrato è indirizzato. Essendo tuo compito impedire lo sbarco delle merci di contrabbando ed arrestare i colpevoli, devi impartire agli uomini ed ai mezzi che prendono ordini da te le necessarie istruzioni. Ma a questo punto ti trovi di fronte ad una scelta: far uscire immediatamente le vedette, fidando sul tuo intuito e sul loro radar, oppure tentare di tradurre il messaggio in modo da capire dove sia la "Capetan Kid" e dove si dirige.

Se la tua scelta cadrà su questa seconda ipotesi, avrai a disposizione tre codici, tra i quali dovrai scegliere nel tentativo di dare al messaggio un senso compiuto. Ma... attenzione! Sarai in gara con il tempo! Per tutto il tempo che impiegherai per la decifrazione o la ricerca, la "Capetan Kid" continuerà nella sua corsa verso la costa. Quando invece, nell'uno o nell'altro dei casi sopra indicati, deciderai di passare alla fase operativa, il monitor ti fornirà la carta nautica del golfo di Genova e l'eco radar indicherà la posizione

delle tue vedette. Traccia della "Capetan Kid", invece, comparirà soltanto quando essa sarà "battuta" dai radar delle vedette, al cui inseguimento i contrabbandieri cercheranno in ogni modo di sottrarsi.

VEDETTE. FOGLIO 2



TONNELLATE : 15
VELOCITA' : 35 NODI
EQUIPAGGIO : 7
PORT. RADAR : 20 MGL
ARMAMENTO : 1 MITR.

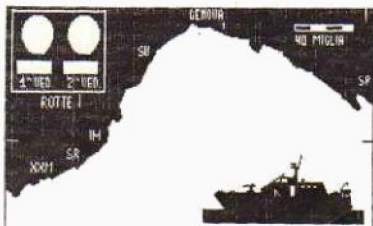
Attento, però, anche la "Capetan Kid" è dotata di radar: per cui, quando avverterà la presenza degli inseguitori, farà ovviamente di tutto per sottrarsi alla cattura!

In questo programma viene fatto un largo uso di DEF FN. Questo comando, così poco usato, permette di definire funzioni a nostro piacere, che agiscono sui numeri o sulle stringhe di caratteri. Se ad esempio in un nostro programma è necessario calcolare spesso il quadrato di SIN x, pos-

siamo definire una funzione di questo tipo: DEF FN q(x) = SIN x * SIN x e richiamarla con: PRINT FN q(z). Sulla variabile specificata tra parentesi in DEF FN, viene effettuato il calcolo della funzione: bisogna tenere presente però che x non è una variabile vera e propria, ma serve solo a specificare su quale argomento deve essere fatto il calcolo. Inoltre, z può essere una qualsiasi variabile oppure un numero. La q invece è il nome della nostra funzione, che deve essere di un carattere soltanto (un carattere più il segno \$ per le funzioni stringa). Le funzioni possono avere anche più argomenti, che devono essere specificati nella parentesi, separati da virgole: DEF FN a(r,t,y)=r+t*y. Lo stesso numero di argomenti, sempre specificati tra parentesi, deve essere presente quando si richiama la funzione: PRINT FN a(6,num,98).

Quando si richiama una funzione predefinita, il programma basic viene scandagliato dall'inizio alla fine per cercare la DEF FN relativa, necessaria alla sua esecuzione. È buona norma, quindi, mettere le linee con DEF FN all'inizio del programma per velocizzarne il ritrovamento e quindi l'esecuzione.

```
5010 DEF FN C(A)=INT ((A+.00005)
*CE(PI*DU)/CE(PI*DU): DEF FN F(A,B,C)=A
B$ (A-B)/C: DEF FN L(A,B,C)=UN "A
ND FN F(A,B,C)<=UN: LET V=VAL "6
5383: LET di=VAL "10": LET ze=N
01 PI: LET TC=ZE: LET tr=VAL "3"
: LET ua=PI/PI: LET du=VAL "2":
LET ce=VAL "100"
5020 POKE V+DU,VAL "174": DIM T (
DU): DIM z(du,du): DIM h(du): DI
M V(du): DIM R(du): DIM U$(du,7)
5030 DEF FN W$( )=CHR$(VAL "19"+C
HR$(UN+ " Per cambiare rotta prem
ere <C> " : LET PU=VAL "23675": L
ET PD=VAL "23675": POKE PU,VAL "
88": POKE PD,VAL "255": DIM H$(T
```





MEXICO '86 (48K)

di R.K. Di Martino

I mondiali di calcio si giocano l'ora, ma che confusione! Con tutte quelle squadre in campo si potrà iniziare a capirci qualcosa solo a fine campionato. Quest'anno però c'è qualcuno che ti può aiutare: il tuo piccolo computer penserà a tenere in ordine tutti i risultati delle partite.

All'inizio il programma chiede se vuoi fare un "SAVE" velocizzato per gli ulteriori suoi impieghi, oppure se vuoi caricare un blocco di dati precedentemente salvato (sia in forma normale che velocizzata). Quando scegli di compiere caricamenti o salvataggi velocizzati, devi fare attenzione ad usare una cassetta di buona qualità e devi aggiustare il volume del registratore ad un livello ottimale, pena la perdita dei dati. Dopo queste formalità il computer chiede che vengano inserite la data e l'ora, quindi controlla se ha in memoria i risultati di tutte le partite giocate fino a quel momento. In caso contrario richiede, per ciascuna partita non memorizzata, se vuoi o no inserire il risultato. Se invece è tutto O.K., compare il menù principale.

1) Partite in corso: con questa opzione il computer visualizza le partite in corso in quel momento, con i relativi risultati. Qui è presente un sottomenù, che è il seguente:

A) Aggiornamento risultato: si inseriscono il punteggio delle due squadre e gli eventuali marcatori.

C) Correzione: permette di cambiare completamente il risultato già inserito.

D) Display: visualizza altri dati riguardanti la partita indicata dal cursore.

F) Fine partita: è necessario ricorrere a questa opzione ogni volta che una partita finisce.

N) Note: permette di inserire fino



```

850>INPUT "QUALE DATA?";O$: IF
O$=" STOP" THEN STOP; ELSE IF
LEN O$<3 THEN LET O$=O$+" MAGGI
O" AND VAL O$(29)+" GIUGNO" AND
VAL O$(=29); IF VAL O$( TO 2)>3
1 THEN GO TO 850
860 PROC RESTORE: READ A: FOR A
=A TO VAL "52": READ X$,Y$,Z$,K$,
J$: IF O$<>X$ THEN GO TO VAL "S
70": ELSE PROC DISPLAY: PAUSE VAL
"200": NEXT A
870 GO TO 520
890 DEF PROC DISPLAY: CLOCK NOT
PI: PRINT AT NOT PI,NOT PI;X$;AT
NOT PI,VAL "24";" ORE ";J$: GO
TO VAL "605"
1500 LET IND=NOT PI: PROC CLS: L
ET E$=" CLASSIFICA MARCATO
RI": PRINT E$;: LPRINT E$: SORT
T INVERSE G$: DO : LET IND=IND+S
GN PI: EXIT IF G$(IND,VAL "2")="
": PRINT CODE G$(IND);TAB VAL "
5";G$(IND,INT PI TO ): LPRINT CO
DE G$(IND);TAB VAL "5";G$(IND,IN
T PI TO ): LOOP
1510 PROC PAU: GO TO 520
1700 PROC CLS: PRINT "1<=CLASSIF
ICA PER GIRONI";"2<=OTTAVI DI F
INALE";"3<=QUARTI DI FINALE";"
4<=SEMINFINALI";"5<=FINALI"
1701 GET CS: PROC BEP: IF CS<SGN
PI OR CS>VAL "5" THEN GO TO VAL
"1701"
1702 GO SUB VAL "1715"+VAL "5"<C
S: GO TO VAL "520"
1720 PRINT #NOT PI;"G I R O N I"
"MENU" "1 2 3 4 5 6" "0"
1721 PAUSE NOT PI: LET CS=VAL IN
KEY$: PROC BEP: IF CS<NOT PI OR
CS>VAL "6" THEN GO TO VAL "1721"

```

a due righe di commento per ogni partita.

Per scegliere la partita usare i tasti cursore 6-7.

2) Inserendo una data il computer visualizza le partite previste per quel giorno e, in alto a destra, l'ora in cui verranno giocate.

3) Presenta la classifica dei marcatori.

4) Presenta le classifiche.

5) Save: registra su nastro i dati aggiornati.

6) Comincia da capo.

7) Permette di modificare il risultato di una qualsiasi partita.

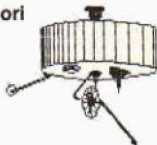


I dati del programma sono stati ricavati dai giornali sportivi. Unica incertezza, quella che riguarda le squadre che verranno ripescate per gli ottavi di finale. Nel caso le squadre indicate dal programma non siano quelle giuste, bisognerà modificare la matrice a\$ che contiene i nomi delle squadre. Questo è comunque fatto automaticamente dal computer quando, dopo aver visualizzato le squadre che accedono ai turni successivi, chiede l'esattezza dei dati mostrati, ed eventualmente ne permette una facile correzione con l'opzione 4 del menù principale. Il programma è stato interamente scritto con il Superbasic. Questo nuovo linguaggio possiede anche una istruzione che manca al basic Spectrum, che c'è invece in quasi tutti i vari "dialetti" basic esistenti: questa istruzione è ELSE (altrimenti). Serve nei test di confronto preceduti da IF. Normalmente lo Spectrum, quando la condizione posta da IF non è verificata, ignora il resto della linea di programma e salta alla linea successiva. Con il Superbasic i test di confronto assumono un nuovo aspetto; la linea 850 ha infatti il seguente significato: assegna O\$: se O\$ = "STOP" allora fermati (a questo punto se O\$ non fosse stato = "STOP", lo Spectrum avrebbe proseguito dalla linea seguente): altrimenti (ELSE) se la lunghezza di O\$ è minore di tre...



METEO 2 (48K)

di F. Curradori



```

b000 >REM ingrandimento caratteri
b001 REM 0a1: m$: x, y: xs, ys
b010 LET a=23300: x=0: y=0: xs=0: ys=0
b020 POKE a+1, y0: POKE a+2, xs
b030 LET a+3, y0: POKE a+4, ys
b040 LET a=a+4: FOR i=1 TO LEN m
$
b050 POKE a+i, CODE m$(i)
b060 NEXT i: POKE a+1, 255
b070 RANDOMIZE USA b5000: RETURN
    
```

Conoscere l'evoluzione delle condizioni atmosferiche è facile: basta usare questo simpatico programma. Inseriti il giorno ed il mese, si avranno la previsione del tempo, dei mari e dei venti, e quella della temperatura riferita a 15 città. Tutte queste informazioni vengono date in relazione al tempo visualizzato in alto a destra dello schermo. Alla fine dell'elaborazione dare BREAK e RUN per rivedere il programma.

Alla linea 6000 di questo programma puoi trovare un'interessante routine per l'ingrandimento dei caratteri, che richiama a sua volta un programma in linguaggio

macchina. La routine in basic serve per memorizzare in apposite locazioni di memoria i parametri per l'ingrandimento dei caratteri.

Prima di richiamare la routine bisogna inserire nelle variabili i seguenti valori:

- m\$ = stringa da ingrandire
- x = ascissa di stampa (in pixels 0 - 255)
- yc = ordinata di stampa (in pixels 0 - 175)
- xs = larghezza caratteri (1 - 31)
- ys = altezza caratteri (1 - 21)

Il programma in linguaggio macchina lo trovi a partire dalla locazione 6500 ed è lungo 277 bytes.





DISCOLIGHT (16K)

di S. Cacciotti

Fantastico, il tuo schermo televisivo può trasformarsi in un gruppo di luci psichedeliche da discoteca! Non è un gioco: davvero le luci si accenderanno con differenti colori a seconda del ritmo musicale inviato attraverso la presa EAR del computer. Per far ciò basta usare lo stesso registratore con cui si caricano i programmi e non inserire completamente il jack nella sua presa EAR.

S'invia così il segnale al computer e, contemporaneamente, si ascolta la musica attraverso l'altoparlante. Una migliore soluzione consiste nel disporre di un amplificatore provvisto di microfono collegato al computer.

La sensibilità delle luci sarà proporzionale al volume dell'amplificatore.

Il programma per ottenere gli effetti luce sullo schermo è interamente scritto in linguaggio macchina ed è veramente breve (solo 100 bytes). Ciò a dimostrazione del fatto che una macchina è tanto più potente quanto più uno sa come sfruttarne le capacità. Il linguaggio macchina non è poi tanto difficile quanto sembra! Il modo migliore per impararlo sarebbe



0500	ld	b,00
1140	ld	de,55843
2130	ld	hl,55843
2130	in	a,(FE)
DE00	cp	BF
FE00	jr	z,7D08
2500	ld	a,l
7D	cp	9C
FE0C	jr	nz,7D17
2004	ld	l,87
2F07	ld	b,00
0000	ld	a,08
3F08	add	a,b
80	cp	80
FE80	jr	nz,7D22
2004	ld	b,00
0500	jr	7D23
1801	ld	b,a
47	ld	(hl),b
70	ld	a,e
7B	cp	63
FE63	jr	nz,7D2B
2002	ld	e,43
1E43		

comunque quello di dimenticarsi il basic (che ai fini didattici è il peggior linguaggio esistente), anche se con esso esiste qualche affinità. Ad esempio, per i confronti logici in 1/m esiste un particolare tipo di salto: il salto condizionato.

Esaminando il listato del nostro programma troviamo alla locazione 7D19h l'istruzione: ADD A,B (aggiunge al registro A il contenuto del registro B). L'istruzione se-

guente è CP 80h, che sottrae al valore ora contenuto in A il valore 80h senza variare il contenuto del registro. Da quest'ultimo risultato dipende la prosecuzione del programma: infatti la prossima istruzione è JR NZ,7D22 (Jump Relative No Zero to 7D22h): se il risultato non è zero il programma salta alla locazione 7D22h, altrimenti prosegue con l'istruzione seguente. ■



IL PIANETA DELLA MORTE (48K)

Il pianeta della morte si avvicina e distruggerà la Terra fra dieci minuti soltanto. Esci con la tua

astronave ed affronta questa impresa disperata con tutto il coraggio che hai. L'uscita si configura

in quadrati che devi centrare esattamente. Attento al vento! Premi BASSO (tasto A) per partire e

correggi la traiettoria a destra o a sinistra. Sbagliando, perdi astronavi preziose.

Una volta decollato dovrai avvicinarti al pianeta della morte affrontando le navicelle nemiche. Giunto che sarai al pianeta, entrerai nel canalone centrale che è l'unico punto debole del pianeta stesso. Il canalone è difeso da una serie di misure computerizzate come laser, carri armati e robot. Cerca di arrivare in fondo al cunicolo. Se



ce la farai il pianeta esploderà e la Terra sarà salva. Una volta terminata la missione, il gioco ricomincia ma con difficoltà sempre maggiori. I livelli di difficoltà sono tre. Joystick compatibili: Kempston, Sinclair, Cursor.

Tasti:

Q = alto

A = basso

O = sinistra

P = destra

M = fuoco



HARRY L'HIPPI

di G. Gentili

In questa fantastica avventura tu sei Harry, un pacifico hippy che ha il compito di cercare un disco e di portarlo nella sua comunità. Lungo il cammino, raffigurato da una meravigliosa grafica, ti troverai a dover affrontare numerosi



enigmi ed ostacoli.

Per muoverti puoi usare Nord, Sud, Est, Ovest o le abbreviazioni con l'iniziale. Inoltre il computer riconosce decine di vocaboli (es.: VAI, ESAMINA, PRENDI, LASCIA...).

I comandi speciali per questa avventura sono:

PUNTI: ti mostra il punteggio ottenuto in percentuale.

STOP: per abbandonare il gioco.

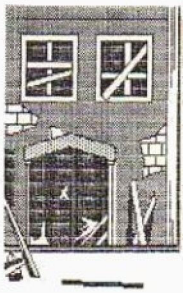
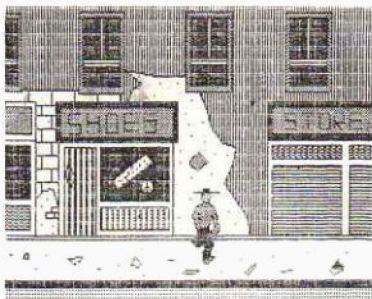
R: descrive di nuovo la locazione mostrandoti la grafica.

SAVE: per salvare la situazione.

LOAD: per caricare una situazione salvata in precedenza.

I: inventario degli oggetti posseduti.

Per passare dalla grafica al testo devi premere un tasto qualsiasi.



© 1985 GSOFT



LNR ODISSEY (48K)

di F. & F. Fantazzini

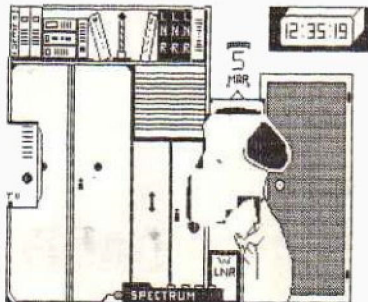
Impersoni qui un uomo che ha la ventura di abitare in un paese alquanto strano; dove il sistema monetario è basato su un unico bene, l'oro.

Ecco quindi che per comprare il tuo Load'n'run devi superare alcuni pericoli come attraversare strade intasate da automobili e camion; percorrere campi brulicanti di mucche al pascolo; guardare fiumi impetuosi nella giungla utilizzando una sottile liana. E, ancora, evitare le pericolose stalattiti all'interno di una miniera nella quale si trovano, infine, le pepite d'oro di cui hai bisogno per comprare il tuo Load'n'run.

I tasti sono ridefinibili. A proposito, attento a non mollare la liana quando sei nella giungla, altrimenti precipiti nel fiume!

Per proteggere il programma gli autori sono andati a curiosare tra le variabili di sistema; ponendo a 0 la variabile ERR SP (variabile a due bytes locazioni 23613, 23614) in caso di errore, e quindi anche di BREAK, il computer va in autore-

```
0>CLEAR 49521: POKE 23613,0:
BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLS
0>REM Realizzato da
Francesco & Federico
Fantazzini
0>LOAD ""CODE
```



set. Questa variabile è molto importante poiché normalmente contiene l'indirizzo dell'elemento della catasta operativa del processore

da usare quando interviene un errore. Ponendo quindi anche un valore a caso, il computer al primo errore andrà in tilt.



100 Km.

di F. & F. Fantazzini

1986 World's Championship



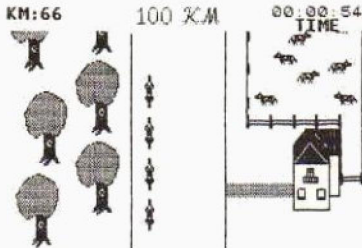
Per gli amanti della bicicletta ecco su Spectrum la famosa gara ciclistica della 100 chilometri. All'inizio ti saranno presentati i tasti con cui giocare; dovrai inserire poi il tuo nome e scegliere la

nazione per la quale vuoi correre. A gara iniziata vedrai i quattro concorrenti della tua squadra incolonnati sulla sinistra della strada che scorre: devi cercare di terminare la gara percorrendo tutti i

cento chilometri, senza però finire l'energia. La tattica per risparmiare energia e per concludere bene la gara è quella di viaggiare con una velocità costante non troppo elevata per tutta la competizione,

scattando poi gli ultimi venti chilometri circa. È importante inoltre effettuare cambi sistematici del corridore in testa (tasto "P"), per ottimizzare la perdita di energia dei corridori.

Il programma è stato scritto con il nostro SUPER BASIC che aggiunge numerosi comandi al basic standard dello Spectrum. In esso si trova anche una routine che genera un orologio interno sempre funzionante, anche quando non è visualizzato. Per far apparire l'orologio è necessario scrivere CLOCK 1: il comando CLOCK si ottiene premendo il tasto "C" in modo grafico. Per inserire l'ora invece bisogna scrivere: CLOCK "hhmmss". Per eliminare la visualizzazione dell'orologio basta dare il comando CLOCK 0. L'orologio però continua a funzionare anche se non è presente sullo schermo e quando verrà richiamato segnerà l'ora esatta.



```

18 DEF PROC m1: RESTORE 19: F0
R_0=1 TO 23: READ a,b: BEEP a,b:
NEXT n: END PROC
19 DATA .4,0,3,5,.3,7,3,9,.6
,7,.6,4,.4,0,3,5,.3,7,3,9,.6,7
,6,4,.4,0,3,5,.3,7,3,9,.6,7,
,4,.4,0,3,5,.3,7,3,9,.6,7,
6,20 PROC c: PRINT AT 1,20: Inserti
isci il tuo nome: AT 1,20: (max 1
0 caratteri) AT 1,20: #=sinist
ra: W=destra: # Enter=inserisce
" Il simbolo # termina il nome
": LET i=1: DIM b$(13): PRINT AT

```



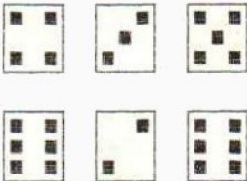
DADI (48K)

di F. Borsky



Tenta la fortuna con questo divertente gioco di dadi. Devi ponderare bene le tue scelte altrimenti alla fine perdi tutto! Al gioco possono prendere parte da 2 a 10 giocatori il nome dei quali va inserito all'inizio (max. 7 caratteri).

Premendo un tasto appaiono sullo schermo sei dadi, il nome del giocatore che inizia la sfida ed il punteggio base che deve essere superato, pena la perdita dei punti ottenuti nella mano. Premendo ancora un tasto i dati vengono "lanciati" e il giocatore dovrà scegliere la combinazione che gli farà ottenere più punti: i dadi vengono selezionati premendo i tasti dall'1 al 6 che corrispondono all'ordine di lancio dei dadi. I dadi seleziona-



ti cambiano colore; se si vuole cancellare la selezione basta premere il numero corrispondente al dado. Terminata la scelta si preme il tasto (ENTER).

Le combinazioni possibili sono: 3 dadi uguali = punti 100 x numero sui dadi (ex.: se escono tre dadi col numero 4 i punti sono 4 x 100 = 400);

4 dadi uguali = come sopra, ma il punteggio raddoppia;
5 dadi uguali = il punteggio viene moltiplicato per quattro;
6 dadi uguali = il punteggio viene moltiplicato per otto.

Se però il numero sui dadi è 1 con tre dadi uguali non si vincono 100 punti, bensì 1000!

Gli unici dadi con i quali non è necessario fare come minimo un tris sono l'1 ed il 5; in questo caso il giocatore vince 100 punti per il numero uno e 50 punti per il numero 5.

L'ultima combinazione possibile è la scala, con i sei dadi tutti diversi: in questo caso si vincono ben 2000 punti. Se una scala non è completa, ovvero manca un solo dado per completarla, il giocatore

può rilanciare premendo il tasto "S": se riesce a completare la scala vince 1000 punti; se ottiene il numero 1 vince 100 punti; se ottiene il numero 5 vince 50 punti; altrimenti non vince nulla.

Il gioco prosegue con i dadi rimasti fino a quando il punteggio base non viene superato. Se viene superato il computer chiede al giocatore se vuole continuare. Attenzione però: se in un successivo lancio non si verifica la possibilità di far punti, si perde proprio tutto! La base, per il giocatore successivo, aumenta sempre al livello di punti raggiunto dall'ultimo giocatore nella sua mano.

In questo programma viene usata una funzione quasi dimenticata dai programmatori dello Spectrum: la funzione è la STR\$, che

```
1600>POKE 45705,189: POKE 45706,
64
1610 LET A$=STR$ SCR
1620 FOR N=1 TO 5-LEN A$
1630 LET A$=" "+A$: NEXT N
1640 GO SUB 8000
1650 IF SCR>FND THEN GO TO 1690
1660 LET OPT=OPT-1NP: IF OPT=0 T
HEN LET OPT=63
1670 PRINT AT 7,0;"
1680 GO TO 850
1690 IF TT=1 THEN LET TT=0: GO T
O 1660
1695 POKE 45705,255: POKE 45706,
64
1700 LET A$="VUOI PROSEGUIRE? S-
N
```

deve avere come argomento un numero o una variabile numerica e dà come risultato una stringa che corrisponde ai caratteri stampati sullo schermo quando si chiede di scrivere quel numero con PRINT.

A tutta prima sembra non servire a molto, ma se viene utilizzata per convertire variabili numeriche in variabili stringa permette di ottenere un notevole risparmio di memoria!



MURDER (16K)

di C. Girelli



Nel corso di una spiacevole riunione in casa Adams è stato ucciso il capostipite della famiglia per ragioni che subito appaiono "di vil denaro". Tu sei nei panni dell'investigatore e devi scoprire, fra i ben quaranta eredi dell'ucciso, quello che lo ha assassinato. Ti baserai, per farlo, sulle caratteristiche fisiche dei sospetti. Con i tasti 6 e 7 scegli la caratteristica probabile secondo te e premi ENTER per confermare. Il computer ti risponderà sì nel caso che quella caratteristica appartenga all'assassino e no in caso contrario. Vengono quindi passate in rassegna le caratteristiche fisiche dei quaranta sospetti e, tenendo conto delle risposte precedentemente avute, bisognerà scartare o confermare il sospetto dalla persona analizzata in quel momento. Per farlo, digita il tasto S per confermare il sospetto su quella persona oppure il tasto N per liberarla dal sospetto

```
0>REM @1985 BY C.GIRELLI?
10 OVER 0: POKE 23693,48: CLS
15 FOR n=100 TO 0 STEP -5
20 POKE 23605,n
25 BORDER RND#7: PRINT AT 10,0
; INVERSE 1;" FERMA IL REGIS
TRATORE "
30 NEXT n: GO SUB 9990: PRINT
#1;" Premi un tasto per continua
re.": PAUSE 1: PAUSE 0
35 BORDER 6: INK 7: PAPER 0: C
LS
40 LET a$="11111111111111111111
11111": LET s$="0000000000000000
0000000000000000000000": LET t
=#0
50 PRINT AT 1,0: INK 2;"
MURDER "
55 PRINT AT 5,22;" by C.G."; IN
K 6: AT 9,1;"Durante una piacevol
e riunione in casa ADAMS e' sta
to ucciso il capostipite della
famiglia a causa del vile den
aro. Tu sei il SHERLOK HO
LMES della situazione e devi sc
oprire, tra i quaranta eredi, chi
e' il colpevole, basandoti sul
le caratteristiche fisiche."
60 LET cp=INT(RND#40)+1: PRIN
T #1;" Premi un tasto.": PAUSE
```

stesso. Il gioco si conclude quando rimane una sola persona. Digita allora il tasto C ed il computer ti dirà se hai indovinato il nome.

In questo programma è stato fatto un interessante uso della variabile di sistema ATTR P (loca-

zione 23693) per cambiare i valori degli attributi senza usare INK e PAPER.

Pokando in essa un valore da 0 a 255 si cambiano infatti il colore della carta e dell'inchiostro in una sola volta.

La logica è la seguente:
 POKE 23693,0 = INK 0 : PAPER 0
 POKE 23693,1 = INK 1 : PAPER 0
 POKE 23693,2 = INK 2 : PAPER 0

 POKE 23693,8 = INK 0 : PAPER 1
 etc.



Per gli amanti dello spazio ecco l'avventura... su misura. Tutto ha inizio dopo un brusco atterraggio: devi trovare la base di Y-01 dalla quale sono stati rapiti i tuoi cinque compagni. Tuo scopo è raggiungere il pianeta Cosmos, trovare la base degli Stanks (gli alieni che hanno distrutto Y-01) e liberare gli astronauti.

Per colloquiare con il computer hai a disposizione più di trenta verbi tra i quali: Esamino, Apro, Esco, Accendo etc. Dopo ogni schermo grafico devi premere un tasto per poter continuare l'avventura poiché il programma si ferma con un PAUSE 0. PAUSE è un comando che deve avere come argomento un numero: la sua funzione è di arrestare il programma per un numero di scansioni video specificate nell'argomento. Poiché lo Spectrum esegue 50 scansioni vi-

COSMOS (48K)

di S. Raffaele



```

9300:POKE 23296,X: POKE 23297,Y:
POKE 23298,G: RANDOMIZE USR 449
51: PAUSE 0: RETURN
9400 PRINT AT 0,0: LORD ""CODE
: RUN
9500 SAVE "COSMOS"CODE PEEK 2362
7+255+PEEK 23628,750: PRINT : GO
TO PC
9600 LORD "COSMOS"CODE : PRINT :
GO TO PC
9999 PRINT "NON PUOI ANDARE DA Q
UELLA PARTE": GO TO 4040
    
```

deo in un secondo, per generare una pausa di un secondo bisogna scrivere PAUSE 50; per una pausa di n secondi, PAUSE n * 50. Con PAUSE 0, invece, il programma si arresta per sempre. Per far prose-

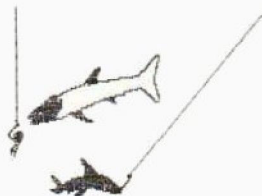
guire subito il programma quando è in corso una pausa è sufficiente premere un tasto qualsiasi (eccetto, l'eccezione c'è sempre, BREAK).



Se la pesca è una delle tue tante passioni, ecco un programma davvero utile che contiene i dati

FINALI (16K)

di C. Romagnoli



che riguardano diverse specie di pesci. Di tutti questi pesci ti saranno dette le abitudini e verrà vi-

sualizzato il tipo di finale da pesca adatto per catturarli con facilità. Nella tua scelta sei guidato dai

menù. È interessante notare come in questo programma l'autore abbia "costruito" all'interno di stringhe giganti, evitando l'uso di sofisticate routine di ingrandimento dei caratteri. La tecnica usata è resa possibile, nello Spectrum, dalla presenza dei caratteri grafici predefiniti (ignorati dalla maggioranza dei programmatori in erba) ottenibili premendo i tasti I-9 con il cursore in modo G. Premendo insieme anche CAPS SHIFT è possibile invece ottenere l'inverso del carattere stampato sul tasto.

```

1620>INK 4: INPUT " SCEG
LI
: ; a: IF a<1 OR a>10 THEN G
0 TO 1620
1630 BEEP .1,1: GO TO a+100+1600
1698 FOR w=0 TO 7
1700 CLS : FOR w=0 TO 7
1702 BEEP .006,w: PRINT INK w,AT
0,5: / CEFALO \
: ; NEXT w
1708 FOR w=0 TO 7
1710 BEEP .006,w: PRINT AT 2,1,
INK w:"DOVE UIVE?" "Uive nei po
rti,nelle lagune,alle foci dei f
iumi: o vicino alle scogliere."

```

QUALUNQUE
COMPUTER
TU
ABBA...



PUOI ENTRARE
GRATIS nel
MODEM CLUB!



Basta telefonare (sempre disponibili
24 ore su 24) allo (02) 70.68.57.
Maggiori informazioni
telefonando allo (02) 70.63.29
solo il giovedì dalle 15 alle 18.



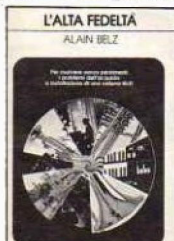
PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



Conoscere l'Electronica
Tutta l'elettronica digitale,
semplicemente, con
esperimenti e montaggi.
Lire 8.000

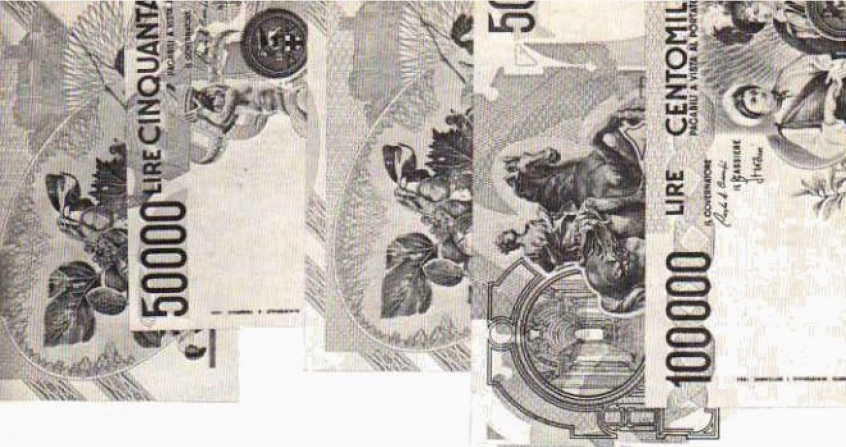


Le Antenne
Dedicato agli appassionati
dell'alta frequenza: come
costruire i vari tipi di
antenna, a casa propria.
Lire 6.000



Alta Fedeltà
Per risolvere senza
pentimenti i problemi
dell'acquisto e
dell'installazione di una
catena hi-fi.
Lire 3.000

Per ogni ordine inviare vaglia postale ordinario a Electronica 2000, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.



LOAD BANK

Hai programmi originali, esclusivamente pensati e fatti da te? Mandaceli in visione e, se verranno pubblicati, saranno certamente compensati a partire da lire 100 mila in su (a seconda del tipo di programma). Se sei fantasioso, bravo e veloce oltre che ordinato, puoi arrivare a guadagnare un bel gruzzoletto! Naturalmente il tuo nome apparirà stampato sulla rivista come valido collaboratore. Fruga nella tua fantasia e mandaci non solo arcade ma anche utility inedite, giochi di società particolari, interessanti routine in linguaggio macchina ed avventure con grafica (invia sempre anche la soluzione comando per comando in sequenza) allegando anche caratteristiche tecniche dei programmi, listati, stampe di screen etc. Se decidi di inviare un programma (indirizza a Load'n'Run, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano) segui queste regole:

- 1) salva il programma su entrambi i lati di una cassetta;
- 2) usa 1 cassetta per ogni programma;
- 3) scrivi il tuo nome, quello del programma e quello della macchina sulla cassetta;
- 4) accludi un foglio dattiloscritto dove spiegherai a cosa serve il programma, come si usa, quali tasti usare, lo scopo. Non proteggete i programmi! Dobbiamo guardarli dentro. Non mettete il vostro indirizzo all'interno del programma (basta «by... nome e cognome»).

Causa diversità hardware tra le differenti serie di Spectrum, mandaci programmi che non usino il comando IN per la lettura della tastiera; sostituisilo con un'altra istruzione Basic (per esempio INKEY\$) o con una routine in L/M.

Programmi compilati: inviare anche listato sorgente basic. Avventure grafiche: che contengano istruzioni di copy per stampare gli screen!

Rispondiamo sempre a tutti e, soprattutto, manteniamo la parola data. Coraggio dunque, fatevi vivi!

ATTENZIONE: I programmi inviati debbono essere assolutamente inediti, a noi ceduti in esclusiva. L'editore si riserva di rifiutare programmi anche già accettati e di non compensare programmi già pubblicati qualora si verificasse che gli stessi programmi (anche quando con titoli diversi) siano stati ceduti o pubblicati da altri.



ECCEZIONALE NOVITÀ

Questo fascicolo può essere richiesto
con vaglia postale di Lire 10.000 ad Arcadia, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano

TUTTO QUEL CHE SERVE PER ENTRARE NEL FAVOLOSO MONDO DELLA COMPUTER-COMUNICAZIONE VIA TELEFONO

Hai un computer e un telefono? Questa rivista è fatta apposta per te! Tutto l'hardware e il software (su cassetta!) per comunicare via computer e telefono in Italia e in tutto il mondo. Potrai metterti in contatto con altri computer, trasmettere e ricevere posta, catturare programmi, trovare i mille amici (gli hackers!) del Modem Club International con cui scambiare programmi e informazioni... più una banca dati diretta a disposizione 24 ore... più altro ancora...

la prima rivista per computer via telefono

MODEM COMPUTER MAGAZINE

N. 1

Sped. in abb. post. gr. III - L. 9.000

PIÙ
I NUMERI
DI TELEFONO
PER PORSI
IN
CONTATTO

CON IL
FASCICOLO,
GRATIS
IL SOFTWARE
SU
CASSETTA

COSTRUISCI IL TUO MODEM!
MODEM CLUB
DATA HACKERS NEWS
MICROMARKET LETTORI
LE INTERFACCE UTILI
MODEM MERCATO

da casa
**BANCA
DATI**

con il software
**IN CASSETTA
OMAGGIO!**



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnrun.speccy.org/)



SEQUOR@TERRA.COM